

Perancangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Budaya Lokal pada
Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) di SMPN 4 Watampone

Aulia Dinasari

Keywords :

*Learning Media,
Audio Visual,
4D*

Kata kunci :

*Media Pembelajaran
Audio Visual,
4D.*

Correspondensi author

Program Studi
Pendidikan Sndratasik
Jurusan Seni Pertunjukan,
Universitas Negeri
Makassar.
auliadinasari05@gmail.com

Hitory Artikel

Received :

Reviewed :

Revised :

Accepted :

Published :

ABSTRACT

This study aims to produce audio-visual learning media based on local culture at SMPN 4 Watampone. This research is a type of R & D (Reasearch and Development) research and uses the 4D model (Define, Design, Development, and Dissemination). The results obtained from this design are changes in student learning by using instructional media to attract student' attention in learning cultural arts (dance). In this study, the methods used were questionnaires, interviews, and documentation. The stages in this research begin with analyzing the needs, designing, making Audio Visual learning media, after which it is applied. This media was tried out on respondents to get responses to the media, From the results of the research questionnaire, it was concluded that the category was very good.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis budaya lokal di SMPN 4 Watampone. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (Research and Development) dan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, and Dissemination). Adapun hasil yang diperoleh dari perancangan ini adalah perubahan pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran menarik perhatian siswa dan mempelajari seni budaya (Tari). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu, angket, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran audio visial setelah itu diterapkan. Media ini diujicobakan kepada responden untuk memperoleh tanggapan terhadap media. dari hasil angket penelitian diperoleh kesimpulan dengan kategori sangat baik.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan teknologi yang berkembang segala bentuk informasi dapat dirasakan manfaatnya dengan efisien dan efektif, terutama yang memberi manfaat yang sangat berguna dalam proses pembelajaran di sekolah yang akan membantu proses pembelajaran khususnya di bidang pendidikan.

Media pembelajaran dapat kita lihat sudah banyak, akan tetapi untuk media audio visual masih minim dan belum banyak diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran khususnya di Kab.Bone.

Proses belajar disekolah masih belum efektif karena media pembelajaran disekolah masih sangat konvensional dengan menggunakan buku paket yang hanya dibagikan kepada siswa ketika proses pembelajaran dimulai.

Selama ini masih kurang system informasi berupa media pembelajaran audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, memberikan kesulitan bagi guru/pendidik disekolah terutama pendidik yang sudah lanjut usia, atau pendidik yang memiliki jam kerja yang cukup banyak dalam satu sekolah tempat mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan disalah satu sekolah yang ada di kab.Bone Sulawesi Selatan yaitu SMP Negeri 4 Watampone pada tanggal 24 Agustus 2020, proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku paket yang dijadikan media pembelajaran mata pelajaran seni budaya. sehingga menimbulkan rendahnya minat siswa dalam belajar seni budaya, serta kejenuhan dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan mengusulkan rancangan media pembelajaran audio visual khususnya pelajaran seni budaya tari berbasis budaya lokal di SMP Negeri 4 Watampone.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan mengusulkan rancangan pembelajaran yang valid yaitu “Perancangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Watampone”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana media pembelajaran audio visual yang dibutuhkan mata pelajaran seni budaya (Tari) kelas VIII di SMP Negeri 4 Watampone ?
2. Bagaimana media audio visual berbasis budaya lokal yang valid pada mata pelajaran seni budaya (Tari) kelas VIII di SMP Negeri 4 Watampone ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan media pembelajaran yang dibutuhkan mata pelajaran seni budaya (tari) dikelas VIII di SMP Negeri 4 Watampone
2. Merancang media audio visual berbasis budaya lokal yang valid pada mata pelajaran seni budaya (tari) kelas VIII di SMP Negeri 4 Watampone

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis,

Manfaat teoritis penelitian ini yakni diharapkan dapat menambah wawasan baru mengenai media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam belajar di sekolah menengah pertama serta dalam perkembangan dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa : Membantu siswa mengerti terhadap materi ajar, karena materi buat dalam bentuk media maka ini memperoleh pengalaman baru sehingga belajar lebih menyenangkan serta dapat memicu peningkatan minat dan motivasi belajar
- b. Bagi guru : Harapan dari hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran seni budaya

- c. Bagi penulis : untuk menambah wawasan, dalam pengaplikasian pengetahuan yang diperoleh semasa kuliah terhadap berbagai persoalan yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang signifikan menjadi bahan acuan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi ini, diantaranya :

1. Angga Dwi Winano (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Music di SMK Negeri 03 Salatiga” menurut output penelitiannya mengemukakan bahwa teknologi pendidikan sering menggunakan alat-alat atau mesin dan media lain. Proses belajar mengajar juga dituntut memakai beragam strategi untuk menaikkan kualitas dalam belajar siswa, untuk itu pendidik khususnya mata pelajaran seni budaya menggunakan media ini untuk menaikkan kualitas dalam belajar. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audio visual pada pembelajaran seni music pada sekolah menengah kejuruan negeri 03 Salatiga.
2. Fuji Laksono (2017) dalam skripsinya yang berjudul “ Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup sehat khusus Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Windusari Magelang Jawa Tengah”. Penelitian ini mengenai pengembangan media audio visual pada pembelajaran hidup yang sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Populasi dalam penelitian ini merupakan murid kelas II sekolah dasar Negeri Semen menggunakan jumlah 12 anak. Instrument tes yang dipakai pada penelitian ini berupa output validitas

produk menurut pakar materi dan pakar media. instrument yang berupa validitas ini diperoleh menggunakan angket serta lembar penilaian yang sudah dibentuk dari panilaian. Adapun teknik analisis data yang dipakai menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif

3. Nurjanna Husain (2017) dalam skripsinya yang berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII A SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang”, dari hasil penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran media audio visual bertumpu pada keterbatasan media dan rendahnya minat belajar di sekolah menengah pertama negeri 6 duampanua kabupaten pinrang. Proses pembelajaran, sehingga mengurangi keaktifan partisipasi siswa di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran audio visual yang efektif dan praktis. Hal ini mengacu pada model pengembangan dua dimensi atau model tiagarajan, yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Ketiga penelitian diatas masing-masing menjelaskan mengenai media pembelajaran audio visual. Ada penggunaan media audio visual untuk pembelajaran music sekolah, media yang membahas tentang materi pencemaran lingkungan. Perbedaan dengan penelitian yang sedang dibuat yakni terletak pada materi, serta tahapan dalam melakukan penelitian. Pada penelitian kami, hanya sampai pada tahap perancangan yang artinya merancang media audio visual berbasis budaya lokal yang valid pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 4 Watampone.

B. Deskripsi Teori dan Konsep

1. Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011) perancangan merupakan sebuah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan memakai teknik yang beragam dalamnya melibatkan pelukisan tentang arsitektur dan lebih jelasnya komponen serta keterbatasan yang akan dialami pada pengerjaannya. Menurut Roger S. Presman (2012) perancangan adalah kegiatan rekayasa software yang dimaksudkan menciptakan keputusan primer biasa bersifat structural.

2. Definisi Media Pembelajaran

a. Media

Media merupakan material atau insiden yang bisa membentuk syarat sebagai akibatnya memungkinkan peserta didik bisa mendapatkan ilmu, keterampilan serta perilaku yang baru. Media pada arti sempit merupakan grafik, potret, atau gambar alat mekanik atau elektronik yang dapat digunakan untuk memproses dan membicarakan mengenai sesuatu yang visual atau verbal. Haling (2017).

Jika ditinjau berdasarkan segi perkembangan teknologi menurut Seels dkk, yang dikutip oleh (Putri, 2012) dibagi ke pada 2 kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media terkini. Dalam suatu pilihan media terkonologi terkini masih ada media berbasis mikropesesor misalnya kartun.

b. Pembelajaran

Miarso (1994) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian sehingga terjadi proses (Haling 2017)

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai dampak

yang menguntungkan terhadap perolehan hasil belajar. Hal ini berdasarkan pada beberapa pandangan ahli pendidikan dan hasil penelitian masa kini.

Menurut Augman Baugh, Edgar Dale dan Geofery Wilson (1967) dalam buku “Belajar dan Pembelajaran” Haling (2017) menyatakan bahwa penggunaan indera dalam memperoleh pengalaman, yakni: Augman Baugh 90% indera penglihatan, 5% pendengaran, 5% indera lain. Edgar Dale 75% indera penglihat, 13% pendengaran, 22% indera lain. Sedangkan Geofery Wilson 82% indera penglihat, 12 % pendengaran dan 6% indera lain.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pandangan penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman). Media pembelajaran yang tepat dan menarik.

3. Media pembelajaran dalam teknologi pendidikan

Teknologi pendidikan bertujuan untuk memecahkan atau dengan kata lain memecahkan masalah belajar manusia sehingga manusia (siswa) dapat belajar dengan mudah dan memperoleh hasil yang terbaik. Cara pemecahan masalah belajar, atau biasa disebut dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, personel, bahan, peralatan, metode, dan latar belakang/lingkungan. Proses pemecahan masalah terjadi pada proses menganalisis masalah, menentukan solusi, melaksanakan, dan mengevaluasi yang tercermin dalam fungsi pengembangan media berupa teori penelitian, desain, produksi dan evaluasi. Seleksi logistik dan distribusi atau penggunaan. Ini memasuki bidang pengembangan teknologi pendidikan. Pengembangan sumber belajar merupakan kegiatan promosi pembelajaran yang wajib dilakukan oleh

Setiap pengembang system pendidikan. sumber belajar itu sendiri mencakup semua sumber belajar yang dapat digunakan sendiri atau disediakan atau digabungkan untuk

menyediakan ruang belajar (sukiman 2011:24)

4. Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah konsep yang kompleks. Hal ini dapat dipelajari dari berbagai sudut dan minat. Selain itu, dengan kemajuan yang mendukung dan mempengaruhi ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan, teknologi pendidikan terus berkembang sebagai bidang penelitian ilmiah (Miarso 2009:544)

Definisi teknologi pendidikan mempunyai kemajuan setiap tahun. Ini sesuai dengan subjek teknologi pendidikan, yang memecahkan persoalan belajar orang dengan cara apapun, dan di manapun dalam kehidupan mereka tujuan pendidikan dapat tercapai (Miarso 2009:163)

5. Hubungan Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan

Bahan dan peralatan merupakan bagian yang sangat diperlukan dari sumber daya pelatihan. meskipun multimedia tidak secara eksplisit dicantumkan sebagai bagian dari sumber belajar, kedua komponen ini yakni multimedia. Alat serta bahan yang digunakan dinamakan perangkat lunak dan perangkat keras yakni media. (Sadiman 1986:6) dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari sumber daya pendidikan sekaligus merupakan bentuk solusi pendidikan yang selaras dengan teknologi pendidikan lewat sesuatu yang direncanakan secara sistematis.

Hubungan antara media dan teknologi pendidikan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan untuk kegiatan pembelajaran adalah bagian teknologi pendidikan, dan apabila digariskan hubungan antara pendidikan/media pembelajaran dengan teknologi pendidikan terlihat seperti ini (sukiman 2012:25): 39

6. Media Audio Visual

Pengertian media audio visual didefinisikan secara terpisah, oleh karena itu konsep media audio visual mencakup semua jenis media yang berhubungan dengan mendengarkan yang masuk dalam kelompok media audio. Dalam

arti lain, lingkungan audio adalah untuk mengekspresikan pembelajaran atau pengetahuan melalui audio. Pendidikan mendengarkan (Hujair 2013 :106-107) jenis peralatan diklasifikasikan bentuk media audio visual antara lain CD piringan hitam, laboratorium bahasa, dan Radio. Media audio yakni semua jenis media yang berhubungan dengan pendengaran, yaitu audio (Hujair 2013) karena pembawa suara dikaitkan dengan pendengaran, pesan yang dikirimkan akan diganti menjadi symbol fonetik, termasuk Bahasa dan symbol audio non-verbal.

Menurut penelitian Hujair Sanaky (2013:5) tujuan pembelajaran media audio visual merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, yaitu (1) mendorong jalannya pembelajaran dikelas (2) meningkatkan efesiensi proses pendidikan (3) menjadikan bahan ajar dan tujuan pembelajaran konsisten (4) membantu memusatkan proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, media audio visual memiliki keefektifan tersendiri. Oleh karena itu, efesiensi tidak hanya dianggap sebagai pencapaian tujuan yang berhasil tapi ini sebagai kepuasan yang dapat dipertimbangkan.

7. Hakekat Seni Budaya

Menurut Margaret Mead (Hayashi, 2011) Budaya ialah tingkah laku yang dipelajari dari suatu komunitas dan kelompok. Banyak definisi budaya dipakai Kluckhohn dan Kroeber mengusulkan 175 pengertian ragam budaya. Koentjaraningrat mendefinisikan budaya dalam arti sempit dan luas. Makna sempitnya yakni seni (Koentjaraningrat 200). Oleh karena itu,

Dapat disimpulkan bahwa budaya dikaitkan kata kunci yang mengandung

(1) gagasan, (2) perilaku. Serta (3) karya manusia.

Sebagai panduan untuk diskusi mengenai pentingnya budaya. Berfokus pada sudut pandang bullivant, ini mendefinisikan budaya sebagai rencana untuk bertahan hidup dan menyesuaikan perkumpulan dengan suatu lingkungannya.

8. Aspek dan kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, guru harus menggunakan alat peraga yang sesuai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Menurut Mulyani (2001) media pembelajaran yang dipilih harus tepat sesuai dengan prinsipnya antara lain : media didasarkan pada tujuan serta bahan yang digunakan dalam mengajar. Akan dikirimkan ditingkat pengembangan siswa bahwa media harus sesuai dengan perkembangan siswa, serta alat-alat yang digunakan harus sesuai dengan keterampilan guru dalam hal akses dan penggunaan. Media harus beradaptasi dengan kondisi, atau waktu lokal dan keadaan terkait. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai menurut azhar (2010 :74) harus meningkatkan aspek-aspek berikut : a) media harus konsisten dengan apa yang akan dicapai. b) isi dari media yang dibuat berkaitan dengan mata pelajaran agar proses efektif, c) media harus praktis, fleksibel serta tahan lama, d) pendidik adalah ahli mengenai media, e)

Populasi sasaran seperti kelompok kecil atau individu mungkin tidak efektif bila digunakan dalam kelompok besar, dan f) kualitas Teknis

9. Makromedia Flash

Flash adalah program grafik serta animasi yang dipasang pada situs web. Program ini didasarkan pada grafik vector, tetapi dapat dilengkapi dengan bitmap yang diimpor dari program lain

Dhani Yudhiantoro (Siti Aniqu-tonnisa 2013: 18) macromedia flash merupakan software yang digunakan oleh web designer karena memiliki kemampuan melihat multimediat yang sangat baik, menggabungkan grafik, teks, suara, dan animasi. Menurut Noor Hadi (Siti Aniqu-tonnisa, 2013 : 18) program ini adalah aplikasi atau alat pengembangan profesional untuk membuat aplikasi vector dan raster yang ideal. Menurut Madcoms (Purwanto 2013:13) aplikasi macromedia flash merupakan suatu program animasi yang biasa digunakan animator untuk membuat animasi. Di bidang pendidikan, penggunaan software ini tidak menjadi masalah. Karena tampilannya yang sangat menarik, tidak banyak profesional pendidikan yang memilih software ini untuk membuat materi kelas. Macromedia flash kini telah berkembang menjadi adobe Flash (Jamilah , 2013 : 26)

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian R&D (Research and Development). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian pengembangan dibidang pendidikan yang meliputi pengembangan multimedia dan perangkat pendukung pembelajaran. Adapun model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya yang berbasis budaya lokal adalah model 4-D dari Thiagarajan, Sammel dan sammel (1974) dalam (Trianto 2009) model 4-D ini terdiri atas empat tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. (*Define, desain, develop, dan disseminate*).

B. Desain Penelitian

Perancangan serta perencanaan setiap penelitian sangat penting agar penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian ini

hanya menggunakan dua tahap. Pertama, Define atau tahap pendefinisian di dalamnya terdapat pengumpulan data, pengolahan data serta descripsi rancangan yang terdiri atas pengumpulan data, validasi rancangan dan rancangan media.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Watampone yang berada di Kabupaten Bone Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Agustus 2020 sampai 24 Oktober 2020.

D. Uji Coba Produk

Pada perancangan media pembelajaran tahap pertama yang melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diuji cobakan perorangan terdiri dari 4 siswa, serta kelompok besar yang terdiri atas 16 siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Watampone.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan lembar evaluasi tentang media audio visual. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui kualitas media yang telah dirancang. Teknik pengumpulan data digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang diubah berdasarkan Walker & Hess (Asyad 2002:175-176) penetapan instrumen diadaptasi, modifikasi dan pengembangan sinkron menggunakan kebutuhan peneliti. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : Angket validasi ahli media untuk memperoleh penilaian dan saran mengenai kelayakan media, angket validasi ahli materi memperoleh saran dan penilaian ahli materi, angket tanggapan siswa, untuk memperoleh saran dan tanggapan siswa, dan angket tanggapan guru, untuk memperoleh saran penilaian kelayakan media yang digunakan.

Penelitian ini alat yang digunakan dalam pengumpulan data yakni menggunakan wawancara, angket serta dokumentasi. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dapat memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Dokumentasi dalam penelitian

ini mencatat peristiwa yang terjadi pada penelitian berlangsung, dokumen disajikan dalam bentuk foto dan rekaman audio siswa SMP Negeri 4 Watampone dengan menggunakan alat bantu audio visul selama proses pembelajaran. Metode pengumpulan data dilakukan dengan memberikan jawaban atas serangkaian pertanyaan atau petunjuk tertulis kepada responden (angket)

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan masukan dari verifikator pada tahap verifikasi, serta informasi dari ahli materi dan ahli media. meskipun data kuantitatif merupakan data yang mendeskripsikan hasil perancangan produk berupa media perancangan audio visual yang diperoleh dari alat evaluasi selama pengujian, namun tetap dianalisis dengan menggunakan data statistic.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Audio Visual

Berdasarkan masalah media yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya masih konvensional, karena memiliki lebih sedikit sarana dan metode (monoton). Dengan cara ini, dengan terciptanya perangkat pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik, kualitas pembelajaran dapat membantu siswa mengatasi masalah seperti kebosanan dan kemalasan. Alat belajar adalah alat belajar audio visual berbasis budaya lokal, media ini memungkinkan media yang dapat dilihat dan didengar.

Media ini mengkondisikan siswa dalam kelompok maupun individu dalam menghadapi tantangan dari sebuah pertanyaan kreatif sekaligus untuk memiliki kemampuan berfikir

cepat untuk menjawab soal-soal pada media audio visual tersebut.

Pembuatan media audio visual ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pada mata pelajaran seni budaya.

b. Penyajian Data Hasil Validasi dan Uji Coba Media Pembelajaran Audio Visual

Penilaian validasi dan pengujian media pendidikan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Setelah menerima dan memeriksa hasil, data hasil tes akan dikumpulkan dari pengguna. Media pembelajaran mendapatkan penilaian sangat layak oleh kedua validator yakni Dr. Sumiani M.Hum selaku validator ahli materi dan Muhammad Muhaemin S.Pd M.Pd selaku validator ahli media (Keduanya dosen di FSD Universitas Negeri Makassar). Uji coba perorangan dilakukan pada kelas Viii A SMP Negeri 4 Watampone dengan jumlah 16 siswa.

1. Data penilaian Validasi ahli materi dan ahli media

a. Penilaian validasi ahli materi

Perolehan hasil pengisian lembar validasi dari Dr. Sumiani M.Hum pada tanggal 4 November 2020 yang terdiri dari 14 aspek penilaian yang diamati oleh validator yang terbagi atas dua bagian yaitu kualitas isi dan tujuan serta kualitas intruksional. Rangkuman hasil pengujian dan penilaian materi terhadap media yang dirancang dapat dilihat pada gambar

Tabel Validasi Ahli Materi

N O	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kualitas isi dan tujuan				
	a. Ketepatan				√
	b. Kepentingan				√
	c. Kelengkapan			√	
	d. Keseimbangan			√	
	e. Minat/perhatian				√
	f. Keadilan			√	
	g. Kesesuaian dengan situasi siswa				√
2.	Kualitas Intruksional				
	a. Memberikan kesempatan belajar			√	
	b. Memberikan bantuan belajar				√
	c. Kualitas motivasi				√
	d. Fleksibilitas intruksional				√
	e. Hubungan dengan program pembelajaran lain				√
	f. Kualitas social interaksi intruksionalnya			√	
	g. Kualitas tes penilaiannya			√	

Table diatas, merupakan isi dari lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli materi untuk menilai, apakah materi yang ada pada media layak diajarkan, atau ada hal yang perlu diperbaiki sebelum kita ajarkan kepada siswa. Pada aspek penilaian tersebut terdapat dua aspek yang diamati yakni kualitas isi dan tujuan serta kualitas intruksional. Kualitas isi dan tujuan terdiri atas a) ketepatan, b) kepentingan, c) kelengkapan, d) keseimbangan, e) minat/perhatian f) keadilan g) kesesuaian dengan situasi belajar. Adapun isi dari kualitas intruksional yaitu a) memberikan kesempatan belajar b) memberikan bantuan belajar, c) kualitas motivasi, d) fleksibilitas intruksional, e) hubungan dengan program pembelajaran lain, f) kualitas social interaksi intruksionalnya, dan g) kualitas tes penilaian. Rangkuman penilaian ahli materi diambil dari lembar penilaian validasi media pembelajaran. Pada

penilaian media oleh ahli materi ditetapkan berdasarkan pengkategorian kualitas materi dan media yang diadaptasi dari pengkategorian menurut Saifuddin Azwar (2004:163). Rangkuman hasil penilaian ahli materi menghasilkan rata-rata 3,5 yang didapatkan dengan cara menjumlahkan keseluruhan angka penilaian lalu dibagi dengan jumlah aspek yang diamati pada media pembelajaran.

b. Penilaian validasi ahli media

Data validasi diperoleh dari pengisian serta penilaian dari validator yang dilakukan oleh Muhammad Muhaemin S.Pd., M.Pd pada tanggal 7 November 2020. Aspek yang dilihat oleh validator mengenai kualitas teknis media terdiri atas 6 aspek. Rangkuman hasil pengujian dan penilaian ahli media terhadap media yang telah dirancang dapat dilihat sebagai berikut:

Validator Ahli Media

NO	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kualitas Teknis				
	a. Keterbacaan				✓
	b. Mudah digunakan				✓
	c. Kualitas tampilan/tayangan				✓
	d. Kualitas penanganan jawaban				✓
	e. Kualitas pengelolaan programnya			✓	
	f. Kualitas pendokumentasiannya			✓	

Pada tabel lembar validator ahli media merupakan isi dari lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli media untuk menilai, yang terdiri atas 6 kualitas teknis yaitu a) keterbacaan, b) mudah digunakan, c) kualitas tampilan/tayangan, d) kualitas penanganan jawaban, e) kualitas pengelolaan programnya, dan f) kualitas pendokumentasian.

Adapun rata-rata nilai yang diperoleh dari penilaian validator ahli

media dengan total 3,6 dengan menjumlahkan keseluruhan angka penilaian dibagi dengan jumlah aspek yang diamati pada media dengan kesimpulan sangat layak.

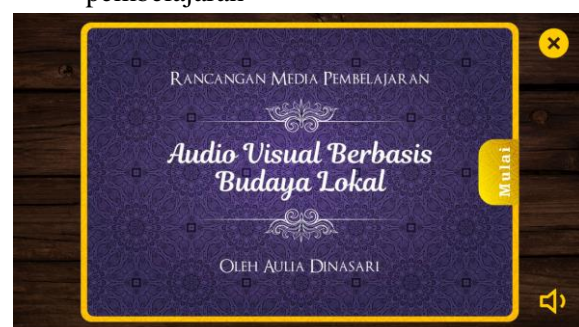
2. Penilaian uji coba pengguna

Uji coba pengguna dilakukan dengan uji coba kelompok yang terdiri atas 16 sampel siswa kelas VIII diantaranya 5 putera dan 11 puteri. Pengambilan data uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada tanggal 14 November 2020 dengan memperoleh nilai hasil 3,69 dengan kriteria kelayakan sangat baik, tanpe revisi.

c. Produk Setelah Validasi

Produk setelah validasi dapat kita lihat seperti pada gambar :

1. Tampilan awal media pembelajaran



2. Tampilan menu utama media pembelajaran



3. Tampilan petunjuk penggunaan pada media pembelajaran



4. Tampilan Sub materi media pembelajaran



8. Tampilan profil peneliti pada media pembelajaran



5. Tampilan ragam gerak pada mediapembelajaran



Produk yang dihasilkan dari perancangan media pembelajaran yakni sebuah media audio visual yang didalamnya terdiri atas materi tari sub budaya lokal. Pada tampilan awal media terdapat judul, selanjutnya ada menu utama, petunjuk penggunaan media pada tampilan menu utama, juga terdiri atas evaluasi pustaka serta profil peneliti.



6. Tampilan kustum dan rias pada media pembelajaran



7. Tampilan kuis pada media pembelajaran

Adapun sub materi pada media pembelajaran terdiri atas sejarah, iringan tari, ragam gerak, makna tari, jenis penyajian dan kostum rias. Ragam gerak berisikan 8 ragam yang terdapat pada tari yang ditampilkan pada materi pembelajaran. Masing masing berisi potongan gambar video serta penjelasan hitungan gerak. Pada lembar evaluasi juga berisikan 15 nomor soal kuis pilihan ganda yang sudah mencakup keseluruhan materi yang ada pada media pembelajaran serta terdapat pustaka yang menunjukkan sumber materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang perancangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Budaya Lokal pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPTN 4 Watampone, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif angket, dapat diketahui bahwa tanggapan validator ahli media dan ahli materi terdapat media pembelajaran audio visual telah memenuhi syarat validasi dengan nilai ahli materi 3,5 dan ahli media 3,6 dalam kategori sangat layak.
2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif angket, dapat diketahui bahwa tanggapan siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Watampone terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual dengan nilai 3,69 dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka ada beberapa hal yang dapat disarankan, antara lain:

1. Bagi Guru
Bagi guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran audio visual ini pada mata pelajaran seni budaya.
2. Bagi siswa
Untuk siswa SMP Negeri 4 Watampone, disarankan agar menggunakan media pembelajaran dengan maksimal, memanfaatkan dengan baik, agar dapat menerima dan memahami pembelajaran dengan mudah serta tidak membosankan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Untuk para mahasiswa dan peneliti selanjutnya, sekiranya dapat dilakukan peneliti lanjutan dan pengembangan terhadap media pembelajaran audio visual berbasis budaya lokal pada mata pelajaran seni budaya, dapat dilakukan pembaruan (update) animasi dan materi , serta menggunakan sampel yang lebih besar dari sampel yang digunakan dalam penelitian ini dan pada lokasi yang berbeda sebagai bahan perbandingan,

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Haling & Pattaufi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Abdullah, Taufik. 2010. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Gajahmada Press. Yogyakarta
- Aniqotunnisa, S. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII". Skripsi. Online <http://etheses.uinmalang.ac.id/3638/1/12130144.pdf> (diakses pada tanggal 01 Februari 2017)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ambrawang, dkk "Reog as Means of Students' Appretiation and Creation in Arts and Culture Based on the Local Wisdom" Harmonia: Journal of Arts Research and Education, [S.l.], v.14, n.1, p.3745, Mar. 2014. ISSN 2541-2426. Available at: Date accessed: 17 Januari 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v14i1.2789>
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Edi Sedyawati, 2007. *Kebudayaan Sebagai Suatu Pendekatan Sejarah Jilid I*. Dunia Pustaka Jaya. Jakarta
- Fathurohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama Bandung.
- Hayashi Tyas. 2011. *Hakikat Kebudayaan*. <http://aphroditekekasihl langit.blogspot.co.id/2011/05/hakikatkebudayaan.html> diakses tanggal 20 Januari 2016.
- Husain. Nurjannah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII A SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Jamila. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengoperasikan Perlatan Pengalih Daya Tegangan Rendah Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Belopa*. Thesis. Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
- Judistira, K. Garna. 2008. *Budaya Sunda : Melintasi Waktu Menantang Masa Depan*. Lemlit Unpad. Bandung
- Koentjaraningrat. 2000. *Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Nasional*.: UIP. Jakarta.
- Kokom, Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontektual. Konsep dan Aplikasi*. PT. Refika Aditama. Bandung.
- Laksono Puji. 2017. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khusus Kebersihan Tangan Dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kec. Windusari Kab. Magelang Prov. Jawa Tengah*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lukman Bachtiar, Chamdani. 2013. *Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembelajaran Lompat Jauh Pada Siswa Kelas IV SDN Grobogan 04 Kabupaten Grobogan*. Dalam Skripsi S-1 Program Studi Pendidikan Seni Musik. Universitas Negeri Semarang.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.

- Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mulyani Sumatri, Johan Perma. (2001). "Strategi Belajar Mengajar, Bandung: CV. Maulana.
- Pressman Roger S., Ph.D., 2012, Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta :
- Purwanto. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran. Skripsi. Online <http://lib.unnes.ac.id/18950/1/1102409002.pdf> (diakses pada tanggal 01 Februari 2017).
- Rizky Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : PT. Prestasi Pustakarya.
- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Universitas Negeri Jakarta.
- Sholichah, Imroatus. Alat Peraga Untuk Pelajar Tuna Rungu. Media Guru, 2014.
- Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pedagogia.
- Thobroni dan Arif Mustofa, 2011. Belajar dan Pembelajaran. Ar Ruzz Media. Yogyakarta.
- Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Winano Angga Dwi. 2017. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Music di SMK Negeri 03 Salatiga. Universitas Negeri Semarang.
- Zainal Aqib. 2013. Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran. Insan. Cendekia. Surabaya